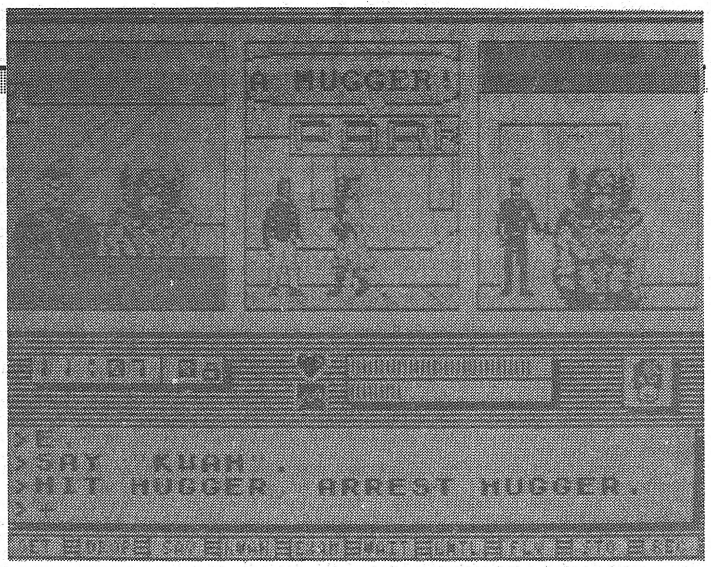
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



AVENTURA ORIGINAL

INSPIRADA NA BD

TÍTULO: Redhwack

MÁQUINA: Spectrum

A *Melbourne House* estabeleceu uma excelente reputação e *Redhwack* vem uma vez mais confirmá-la. Trata-se de um jogo de características invulgares, embora um pouco na linha de *Mugsy*, que se inspira na banda desenhada para apresentar uma aventura de texto e gráficos com bastante interesse.

A apresentação é típica da BD, com um *strip* na parte superior do «écran», que se vai «desenrolando» à medida que avançamos (lemos), e o *input* de texto na parte inferior, onde também aparecem o contador de tempo e os símbolos que nos mostram o estado geral da personagem que controlamos.

Sem um mínimo de instruções é praticamente impossível progredir e, infelizmente, esta ausência está a tornar-se cada vez maior. As lojas vendem alegremente todo o género de jogos, mesmo sabendo que sem instruções de pouco ou nada servem, e o consumidor pouca defesa tem neste aspecto. No nosso caso, se não dispuséssemos de outras fontes, suceder-nos-ia o mesmo: podíamos movimentar a personagem, claro, mas para quê?

O objectivo não é imediato e a personagem que controlamos, um repórter fotográfico, *Kevin Oliver*, inicia a aventura com um ataque de amnésia, num hospital. Não sabe como foi ali parar e a única coisa de que se lembra é de uma palavra mágica, «KWAH», que o transforma num super-herói, o temido *Redhwack*. Um reparo, no entanto: se gasta demasiada energia nessa condição, volta a tornar-se em *Kevin*, e pode também fazê-lo com a mesma palavra.

Explorar o ambiente no hospital e fora deste parece ser a primeira coisa a fazer e, se querem saber até que ponto o herói é respeitado pela polícia apanhem o quadro (como *Kevin*) na galeria de arte e vejam como é a cela da esquadra, antes de dizerem a palavra mágica... No seu deambular pelas proximidades, *Kevin* depressa descobre que a cidade está cheia de assaltantes *(muggers)*, e isso é também uma maneira de ele ganhar dinheiro. Como? Indo ao jornal e fazendo-se contratar como fotógrafo e recebendo filme para a sua máquina, com a qual pode fotografar os assaltantes, antes de os prender como *Redhawck*. Levando as fotografias ao director do jornal, o dinheiro que recebe serve-lhe, entre outras coisas, para se deslocar nos meios de transporte citadinos, a menos que voe de um lado para outro, com o inevitável dispêndio de energia.

Um dos principais, se não o principal problema que *Redhawck* deve resolver — e tem um tempo limite para isso, seis horas — é a ameaça de bomba na central nuclear da cidade, aliás alvo também de outras ameaças, pelo que ele tem de saber quem colocou lá o engenho, ao mesmo tempo se há lá uma bomba. As personagens que encontra, devidamente interrogadas, poderão dar algumas indicações, mas há quatro supervilões que tudo farão para impedir *Redhawck* de levar a bom termo a sua missão. Além disso, as pessoas cooperarão melhor ou pior com ele, conforme a sua popularidade e a eficácia com que prende *muggers* e outros marginais, mas, se perder tempo de mais na defesa da lei, não lhe sobra muito para resolver os mistérios que é suposto desvendar, um dos quais é saber como foi parar ao hospital.

Explorar todos os locais é importante e, entre estes, a biblioteca oferece bastantes possibilidades, se *Redhawck* estiver aí atento ao rádio da polícia, mas convém não abusar muito do super-herói. *Kevin* também pode fazer muita coisa, apesar da sua fragilidade, embora dificilmente consiga revistar alguém.

Como referimos, os gráficos aparecem na parte superior do «écran» e cada ordem que damos afecta a janela do lado direito. Quando queremos que *Kevin* ou *Redhawck* digam alguma coisa, escrevemos SAY «...» e a palavra aparece num balão, junto à personagem, como numa BD. Convém também estar atento à faixa na parte superior do «écran», onde aparecem algumas respostas, designadamente quando a personagem não compreende o que dissemos ou a frase foi incorrectamente formulada (sem aspas, por exemplo).

A concepção desta aventura é bastante original e, embora os problemas que coloca não sejam fáceis, até porque se inter-relacionam, conseguimos ter a ideia do que são e como enfrentá-los, à medida que o jogo progride. Veremos, assim, que é necessário «dosear» as mudanças de personagem e que *Kevin* tem de manter um bom equilíbrio entre a sua actividade de repórter e de investigador. Os gráficos, não sendo espectaculares, tornam-se agradáveis à vista, são bem desenhados e expressivos, e os caracteres apresentam-se de forma a facilitar ao máximo a leitura. Quem gosta de aventuras e de um programa com «novidades» não deve perder *Redhawck*, por muito que dê depois tratos à cabeça para o resolver.

GÉNERO: Aventura de texto e gráficos
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A não perder

MISSÃO DIFÍCIL PARA SUPER-HERÓIS

TÍTULO: Questprobe 3: Human Torch and The Thing

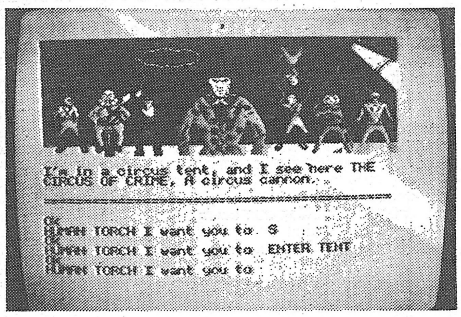
MÁQUINA: Spectrum

Meter os chamados super-heróis numa aventura de computador, aproveitando a sua popularidade entre leitores da BD, nem sempre resulta, como é o caso deste terceiro episódio de *Questprobe*, que antes tivera já como personagens o *Homem Aranha* e o *Hulk* (então, comparando-o com *Red Hawk* a diferença é abismal!).

O *Tocha Humana*, como talvez saibam muitos dos leitores, tem poderes para voar e lançar chamas a diversas temperaturas, embora esta superactividade o canse um bocado, ao passo que *A Coisa*, que parece feita de bocados de pedra, pode suportar temperaturas extremas (positivas e negativas), resistir ao tiro de diversas armas, levantar pesos até 85 toneladas, etc. E, como se pode ver nesta aventura, nem sempre esses superpoderes ajudam...

Neste jogo, a missão é salvar *Alicia Masters* das mãos do maléfico *Dr. Doom* e, para facilitar as coisas, o controlador dá-nos a possibilidade de nos servirmos das duas personagens, uma de cada vez, conforme achemos necessário, mas se uma delas morre também se acaba tudo. O controlador aparece no «écran» inicial e a primeira coisa a fazer é levá-lo a falar para nos indicar o que se pretende. A partir daí, estamos entregues a nós próprios e *The Thing* aparece em muito má situação, enterrado num poço de alcatrão e ameaçado de afogar-se, enquanto o *Tocha* anda cá por cima a ver o que pode fazer para levar a bom termo a missão. Para mudar o ponto de vista de um para outro tecla-se SWITCH, mas isto em nada afecta o desenrolar deste princípio de jogo, a menos que consigamos descobrir como tirar *The Thing* do alcatrão ou fazê-lo entrar numa abertura que «deve» existir lá por baixo. Devemos confessar que «encalhamos» aqui, apesar de termos tentado diversas acções, quer da sua parte quer da parte do *Tocha*.

A apresentação do jogo é simples, mas pouco imaginativa, com gráficos na parte superior do «écran» e texto na inferior, mas é aqui que residem alguns dos seus problemas, como o OK que aparece sempre em cada resposta, lançando um pouco a confusão, porque nem sempre é afirmativo. Por outro lado, as respostas denotam muitas vezes a «incompreensão» do programa, obrigando a várias tentativas até se conseguir a reacção acertada. Como aventura, este jogo da *All American Adventures* situa-se bem abaixo da medianias.



GÉNERO: Aventura de texto e gráficos
GRÁFICOS (1-10) : 4
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A evitar

BOMBEIRO ENCOLHIDO PRECISA DE UM ESTICÃO

TÍTULO: The Incredible Shrinking Fireman

MÁQUINA: Spectrum

Com um título destes, pouco há a esperar, em princípio, de um jogo, mas o facto é que *Shrinking Fireman* tem interesse, essencialmente pelos problemas que coloca, isto é, a descoberta dos objectos necessários para o resolver.

Este bombeiro «encolhido» é *Shuffling Sid* que, ao combater as chamas numa fábrica de encolher coisas, tropeçou e caiu dentro da máquina destinada a esse trabalho. O resultado foi *Sid* ficar anão e o objectivo do jogo é «esticá-lo», de forma a que ele possa voltar ao tamanho normal. Para isso, no entanto, é preciso recolher as cinco partes da máquina de esticar, espalhadas pela fábrica.

Quem conhece outros jógos da *Mastertronic*, designadamente *Spellbound, Finders Keepers*, etc., reconhecerá a estrutura básica de *Fireman* e terá uma ideia do que há a fazer para progredir na missão. Com teclas definíveis, uma delas é para escolher opções e, quando *Sid* está sobre um objecto (são em forma de losangos), carregando na tecla seleccionada aparece a familiar janela com diversas opções, como apanhar, largar, examinar, etc., que se iluminam com a tecla de movimento vertical. *Sid* pode transportar cinco objectos de cada vez, mas nem todos são úteis e a utilidade de outros não é nada aparente. Nalgumas salas, saltando para o tecto passa-se para outras secções da fábrica, mas há saídas que só podem ser abertas se dispusermos do objecto próprio. Por exemplo, uma sequência possível será apanhar o cartão de identidade, depois a chave-mestra *(skeleton key)*, o conjunto de chaves, após o que se larga a chave-mestra noutro «écran», para apanhar, ainda noutro, a chave azul, após o que se apanha a parte 2 do «esticador», larga-se o conjunto de chaves, ainda noutro «écran», apanha-se a parte 5 do «esticador» e, mais adiante, larga-se o cartão de identidade.

A solução, diga-se de passagem, não é fácil de atingir, tanto mais que *Sid* apenas dispõe de quatro vidas e na fábrica há monstros e outros perigos. Quem gosta do género de aventura de acção não deve, todavia, perder este jogo. Tem os seus defeitos (aliás comuns noutros da mesma editora), como seja a deslocação do *sprite* de *Sid*, que dá uma sensação de ainda maior irrealidade, mas ele obedece muito bem aos comandos. Os gráficos poderiam ser um pouco mais imaginativos, mas o colorido é bom e, no conjunto, trata-se de um jogo agradável.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A não perder

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DIMINUIU um pouco o volume de correspondência, talvez por terem começado as férias, mas há ainda muita carta por responder. De qualquer forma, que as férias não vos impeçam de escrever, até porque têm agora mais tempo para se dedicarem ao computador.

Comecemos, tal como na semana passada, pelos pedidos de ajuda, alguns dos quais são hoje mesmo satisfeitos.

— *Miguel Grima* queria um programa ou *poke* de vidas infinitas para o *Rambo* e saber o que fazer em *Zoids*.

— *Manuel Joaquim Pereira*, de Lisboa, tem uma dúvida sobre *Herbert's Dummy Run*. Ele sabe, segundo diz, que, para obter vidas infinitas, se carrega nas teclas «C», «H», «E», «A», «T» (o que, em inglês, dá «batota»), mas já se esqueceu em que sala isso funciona e para que lado. *Herbert* tem que estar virado. Agradece a informação.

— *Gabriel Jorge Pereira Gaspar*, do Barreiro, gostaria de ter umas *dicas* para *Saboteur* e *Impossible Mission* e *pokes* para *Rambo, Commando, Bounty Bob Sirikes Back, Galaxians* e *River Raid*. Olha que já publicámos alguns destes, deves ter falhado esses números de Videojogos.

— *Paulo Filipe de Oliveira*, da Amadora, apresenta algumas dúvidas, que não têm a ver directamente com jogos, mas que se referem essencialmente a erros de *pokes* e programas que temos publicado. Nalguns casos, ter-se-á tratado de «gralhas», esse incómodo bicharoco que costuma pousar em tudo o que é material impresso, noutros, talvez se deva a enganos dos próprios leitores ou, até, má interpretação nossa (às vezes, dá um bom trabalho «decifrar» alguns algarismos em cartas que nos enviam). Por outro lado, e como deves compreender, é materialmente impossível testar todos os *pokes* e programas que nos enviam, restando-nos apenas esperar que esteja tudo certo ou confiando nas correcções que os próprios leitores enviem. Quanto à tua ideia de uma revista, bem, isso não depende de nós, como sabes, mas a sugestão fica registada.

E passemos às *dicas*.

Mais contributos para facilitar «Sir Fred»

Facilitar ELITE

Começamos pelo leitor que fechou a parte inicial. Paulo enviou um truque para *Elite*, que funciona com uma das versões postas à venda em Portugal. É assim:

Quando o programa acaba de entrar têm aproximadamente 15 segundos para introduzir o código «7 q». Se quiserem começar o jogo com uns bons milhões de créditos, quando o programa pergunta «LOAD NEW COMMANDER (Y/N)», respondam «Y» e, depois carreguem no n.º 2 «SAVE». Teclem ENTER e numa tecla qualquer e o programa carrega para uma cassete fictícia o estado actual do jogo. Em seguida carreguem em «3» e depois em SPACE e verão que, em vez dos 100 créditos, terão 66 milhões e a quase totalidade do armamento possível.

Regresso a BC'S QUEST FOR TIRES...

Já publicámos aqui *dicas* para este divertido jogo, mas *Gabriel Gaspar*, do Barreiro, mandou-nos o seu contributo e não quisemos desapontá-lo, além de que pode ter havido leitores que perderam o outro número de Videojogos. E passemos a palavra a Gabriel:

No primeiro quadro, em que a velocidade é 10, não se deve acelerar, mas apenas saltar sobre as pedras e buracos. No segundo quadro, a velocidade é de 40, e aí há que saltar sobre os paus e baixar sob os ramos de árvore. No terceiro quadro, que é o primeiro lago de tartarugas, devemos deixar a primeira tartaruga descer e, quando ela voltar à superfície, saltar sobre ela e sobre as outras de seguida. Depois há uma subida, em que a velocidade é 10 e devemos aumentá-la para 40, pulando sobre os buracos e pedras. No terreno plano a seguir, vai aparecer um pássaro. A técnica é ir atrás dele, ultrapassando os obstáculos, e acelerar ao máximo antes do buraco grande; quando chegarmos a este, saltar e agarrar o pássaro, que leva *BC* para o outro lado. Aí chegados, diminuir a velocidade para 10, saltar os obstáculos e, já no final, voltar a acelerar ao máximo para passar o buraco grande. Mantendo a velocidade, devemos livrar-nos de pedras que caem e, acabando esta fase, aparece o segundo lago de tartarugas, onde se faz o mesmo que no primeiro. Depois entra-se num túnel preto, onde nos devemos livrar dos bicos que caem do tecto (abaixando-nos) e dos bicos que saem do chão (saltando). Passado isto, a namorada está salva e termina o jogo.

... e a SIR FRED

Sobre *Sir Fred* publicámos já também umas *dicas*, mas, atendendo às variantes do jogo e seguindo o mesmo princípio aplicado em relação a *BC*, aqui segue o contributo de *Arctínio Galveias Cabaça*, de Lisboa:

Quando começa o jogo podem aparecer no fosso o presunto ou a corda. Caso apareça o presunto, devemos dirigir-nos para o lado direito, dando o presunto à piranha e mergulhando no lago; aí apanhar a pedra e entrar pela passagem subterrânea do castelo. Quando estivermos no interior, devemos ver que objecto está ao pé do polvo; se estiver a espada, devemos sair para o lado da piranha, subir pela trepadeira e da varanda saltar para a corda; com o balanço, saltar para a nuvem, onde nos devemos pôr por debaixo da alavanca e saltar para o castelo; ao pé da varanda abre-se um buraco e entramos no castelo; apanhar a garrafa, voltar a sair do castelo e tornar a entrar pela abertura do lago da piranha; no interior, passar o fosso onde está o polvo e subir pela ribeira; aí, viramo-nos, atiramos uma pedra e, depois de acertar no polvo, mergulhamos e apanhamos a espada; voltamos a subir a ribeira, subimos à pedra e chamamos o barqueiro, usando a garrafa; quando atravessarmos o fosso, devemos atirar uma pedra à cobra, que anda de um lado para outro; depois de morta, devemos tomar balanço e subir para a pedra onde está o guarda armado com uma espada, para o matarmos com a nossa espada (carregando em «usar» e no movimento para a direita, mas sem tirar os dedos das teclas); enquanto fazemos isso, devemos carregar nas teclas «para cima» e «para baixo», a fim de evitar os golpes do soldado, e contra-atacar; depois de empurrarmos e matarmos o soldado, devemos mergulhar no fosso para apanhar o frango (se estiver lá, o frango serve para recuperarmos energia, quando estivermos de novo em terra); passamos para outro *screen*, onde há novo fosso com outra piranha; aí, esperamos alguns segundos até ela ficar paralisada, e devemos saltar e nadar até à corda, que se sobe até ao poço; aí chegados, devemos voltar para baixo e, estando a piranha no lado esquerdo, devemos mergulhar para o lado direito, onde está o arco; depois de apanharmos o arco com as flechas, voltamos rapidamente para a corda e subimo-la; aí, e como ainda temos a espada, vamos para o lado direito, onde estão os cavalos, sítio onde voltamos para trás, após o que subimos pela trepadeira, vamos à varanda e atiramos uma flecha ao arqueiro.

Arctínio ficou por aqui, mas mandou outra alternativa para o princípio: quando se entra na passagem submarina, ao princípio, pode estar lá a caixa de fósforos, que serve para rebentar o balão ao pé do ancinho; devem afastar-se, todavia, porque o rebentar do balão causa perda de energia a *Sir Fred*; a seguir, passam ao «écran» onde está o arqueiro.

Bem, este *Sir Fred* está longe de ficar completo, mas o nosso leitor prometeu mandar mais *dicas* para o jogo.

Progredir em MOVIE e FINDERS KEEPERS

Manuel Joaquim Pereira mandou umas *dicas* para *Movie* e *Finders Keepers*, além da indicação do dinheiro que temos que ganhar em *Samantha Fox*, para ela se «aligeirar». Este último não tem grande interesse, porque o que está ali em causa é um jogo de póquer — e para vossa informação até há um programa para fazer batota no jogo e ir vendo os *screens* com Samantha, mas não creio que valha a pena dá-lo.

Quanto ao *Movie*, diz Manuel que, para fazer deslocar a armadura da sala do papagaio, devem dizer «Open», e a armadura afasta-se. Quanto à famosa *password*, que todos querem saber é «Puzzle».

E, já agora, acrescentamos nós estas, que vimos na *Crash*: se encontrarem *Vanya*, mantem-na; se encontrarem *Tanya*, façam o que ela diz; numa das travessas, há um cavaleiro com armadura, que bloqueia a passagem para cerca de 70 salas; para passarem por ele, deixem cair uma garrafa entre o detective e o cavaleiro e avancem, empurrando a garrafa; quando estiverem perto da porta, apanhem a garrafa e passem; a palavra «Puzzle» aplica-se também ao cavaleiro que guarda a porta com duas bolas rolantes; afastem-se quando atirarem uma bomba; se encontrarem um personagem «bom» digam-lhe «God bless you» e ele dará informações.

Quanto a *Finders Keepers*, Manuel indica alguns dos objectos a combinar: «Philosophers stone+Iron bar=Gold bar; Pile of mud+Spark of life=mud monster; Model of Cutty Sark+Empty bottle=Ship in a bottle; Broken sword+Blacksmith=Excalibur.

Para escapar do castelo, deixem cair o enxôfre e o carvão (Sulphur e Charcoal) no Saltpetre, para fazer pólvora; então, deixem cair a Magic flame e o gato rebentará.

Vida fácil em COMMANDO, RAMBO e GREEN BERET

Muitos leitores têm pedido *dicas* para estes jogos e seguem algumas, que «pirateamos» devidamente, com um pequeno programa de vidas e granadas infinitas para *Who Dares Wins II*:

— *Commando*: se tiverem uma *bazooka*, podem passar pelo inimigo sem serem mortos, mas o mesmo se aplica a este, com a diferença de que o inimigo dispara mais rapidamente que a vossa *bazooka*; assim, só podem passar pelas tropas quando estas não estiverem a disparar. Não podem destruir o tanque com as granadas de mão, mas podem fazê-lo usando a metralhadora contra a sua torre. Para matar os inimigos nas trincheiras, usem as granadas, e

cursos de VERÃO

COMO PROGRAMAR O SEU MICRO

abertas as inscrições

INTENSIVO/4 SEMANAS/40 HORAS
UM COMPUTADOR POR PESSOA
DESCONTOS A JOVENS

uni micro audiovisuais e informática, lda.

CENTRO COM. SOPAL/Rua Ivens, 58/1200 Lisboa/Tlf. 327073

Linha a linha...

Linha a Linha continua esta semana, e esperamos que chegue entretanto mais material, para que a secção se torne mais regular. Vejam lá se põem a imaginação e os conhecimentos a trabalhar, para benefício de todos quantos acompanham este suplemento.

Abrimos com um programa enviado pelo **Pedro Casaca**, de Lisboa:

```
1 POKE 23609,20
5 GO SUB 800
10 CLS: OVER 1: INPUT "STEP I=";
sti' "STEP J="; stj
20 FOR i:=103 TO 153 STEP sti
30 FOR j:=63 TO 113 STEP stj
40 PLOT i,j: DRAW 60,60
50 PLOT 256-i,j: DRAW-60,60
60 PLOT 256-i,176-j:
DRAW-60,0026
70 PLOT i,176-j: DRAW 60,-60
80 GO TO 130
90 PLOT j+40,i-40: DRAW 60,60
100 PLOT 256-(j+40),i-40: DRAW
-60,60
110 PLOT 256-(j+40),176-(i-40):
DRAW -60,60
120 PLOT j+40,176-(i-40,): DRAW
60,-60
130 OVER O: PRINT AT 0,0; "TECLA
E":PRINT AT 1,0; "PARA NOVA":
PRINT AT 2,0; "ESCOLHA."
140 PRINT AT 20,0;"STI=";sti: PRINT
AT 21,0;"STJ=";stj: OVER 1
150 IF INKEY$="e" THEN GO TO 10
160 NEXT j: NEXT i
170 PRINT AT 0,0;"ACABOU":PRINT
AT 1,0:"(9 espaços)":PRINT AT
2,0"(7 espaços)"
180 PAUSE 150: GO TO 10
165 OVER 0
800 CLS: PRINT"g=GRAVAR": PRINT
"d=DESENHAR": PRINT AT
21,0;"PRIME UMA TECLA":PAUSE 0
810 IF INKEY$="g" THEN SAVE "
PC.DESEN." LINE 1
820 IF INKEY$="d" THEN GO TO 10
830 IF INKEY$="" OR INKEY$>""THEN
GO TO 1
```

O nosso também já conhecido **Miguel Nuno Grima**, de Sacavém, por sua vez, enviou este programa, que permite usar as teclas "5", "6", "7" e "8" para deslocar uma linha pelo «écran», desenhando as imagens que quisermos.

```
1 LET a$="" :LET a=127:LET b=87
10 IF INKEY$>"" THEN LET a$=INKEY$
20 LET b=b+(a$="7")-(a$="6")
30 LET a=a+(a$="8")-(a$="5")
40 IF a=256 OR a=0 THEN LET
a=ABS (a-255)
50 IF b=176 OR b=0 THEN LET
b=ABS (b-175)
60 PLOT a,b: GO TO 10
```

E tudo por hoje, infelizmente, ficamos à espera de mais.

não a metralhadora. Antes de passarem os túneis, ponham-se na frente deles e disparem contra os inimigos que aparecem; estes não respondem ao fogo, excepto nas zonas 3 e 11.

— *Rambo*: 1.ª Secção, apanhar as armas, com especial atenção ao arco e flechas e à flecha-bomba; vão à ponte e estoirem-na; 2.ª Secção, encontrar o prisioneiro, Banks, soltá-lo e correr para Norte; regressar com o helicóptero, soltar os outros prisioneiros e voltar aos hangares com o helicóptero; 3.ª Secção, onde o inimigo é mais perigoso; passar a «chicane», e se morrerem aí voltam à segunda secção; 4.ª Secção, onde está o helicóptero, que deve ser utilizado para ir buscar o resto dos prisioneiros; apanhar o lança-roquetes, se não o tinham feito antes; depois de salvarem os prisioneiros, e quando estiverem no ar, são atacados por outro helicóptero; 5.ª Secção, e final, que é a entrada num dos hangares, para acabar.

— *Green Beret*: na base de mísseis, é melhor subir as escadas o mais cedo possível, porque assim podem eliminar o lança-chamas; se ficarem em baixo, podem saltar para matar os soldados que saltam sobre vós (se não estiver nenhum mesmo por cima); a maneira de os matar é saltar também e usar a faca; sigam pelo cimo e, quando chegarem à última escada, desçam e disparem o lança-chamas na direcção do morteiro, depois sigam em direcção aos tanques; saltem para cima do primeiro tanque (mas cuidado com as minas) e disparem o lança-chamas contra o soldado do tanque em frente, ganhando pontos e mais armas daquelas; saltar no fim dos tanques, mas em salto alto, para não caírem sobre as minas; quando aparecer um veículo, vão para a esquerda do «écran» e atirem sobre os soldados com o lança-chamas, mas também podem usar a faca; quando estiverem todos mortos, aparece o porto; subam a primeira escada e, depois, sigam para a direita; quando dispararem granadas de morteiro, podem saltar sobre estas e matar o soldado, e depois de fazerem isto duas vezes desçam as escadas e disparem um roquete contra o atirador de morteiro; seguir pelo topo dos hangares, para a direita, até ao fim, e disparar um roquete contra o pára-quedista; repetir o procedimento no hangar seguinte e seguir em frente até chegar à última escada; descer e disparar um roquete contra o morteiro; passando o hangar seguinte, chega-se ao submarino e, então, voltar-se para a esquerda, para enfrentar os cães e o tratador.

— *Who Dares Wins II*: para este, apenas o programa,

```
1Ø CLEAR 24319: FOR n=23296 TO
   2332Ø: READ A: POKE n,a: NEXT n
2Ø RANDOMIZE USR 23296
3Ø DATA 62, 255, 55, 221, 33, Ø, 95, 17, Ø, 161,
   2Ø5, 86, 5, 48, 241, 175, 5Ø, 145, 198, 5Ø,
   135, 2Ø2, 195, 64, 192
```

(Carregar este programa em vez do *basic loader*)

E finalmente os POKES

Começamos com o segundo contributo do eng.º *José Manuel Aleixo Piloto*, que manda mais uns *pokes* por ele próprio calculados. São eles:

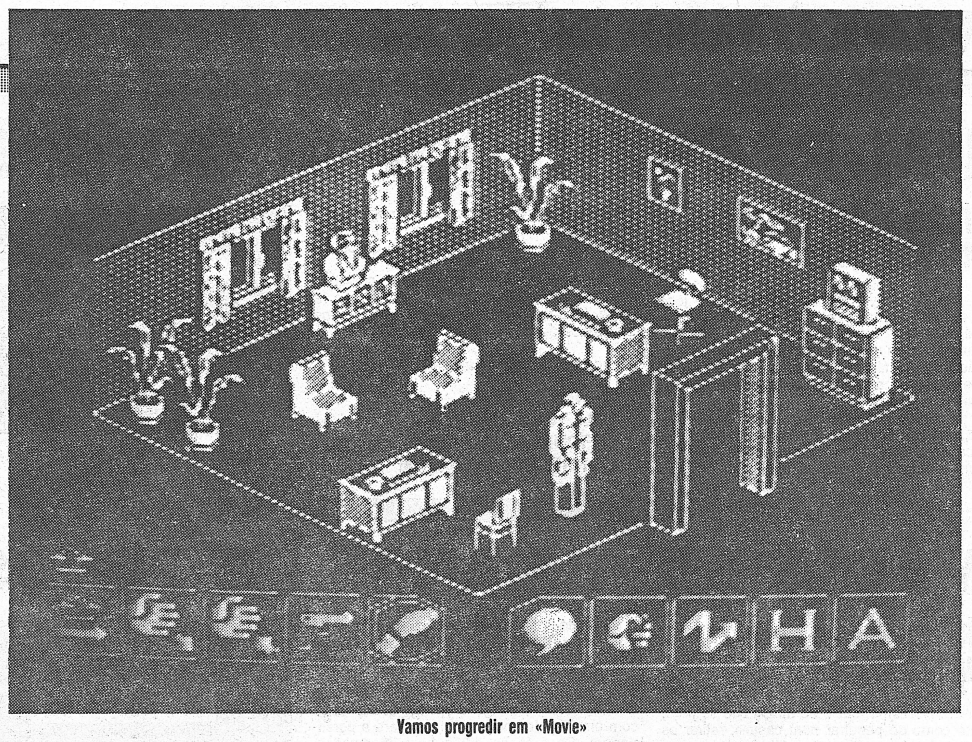
— ALIEN ENCOUNTER: POKES 39911, 58; 4Ø949, 58; 4Ø947, 2Ø1 (que dão potência infinita)
— PENTAGRAM: POKE 49917, Ø (vidas infinitas)
— ATTACK OF THE KILLER TOMATOES: POKE 25323, Ø (tempo infinito)
— SPINDIZZY: POKES 51143, 99; 527ØØ, 99; 56474, 99; 56488, 99; 51144, 2; 52233, 2; 527Ø1, 2; 56475, 2; 56489, 2 (tempo infinito)
— KIREL: POKE 34963, Ø (vidas infinitas); 43472, 12Ø (tempo acrescido de 50 por cento, e não manda para tempo infinito porque o jogo ficava sem graça, segundo afirma — e nós acreditamos).

Obrigado, engenheiro, o seu contributo é original! E agora vamos atender *Nuno Miguel Peres Oliveira*, que, além dos *pokes* que mandou, queria vidas infinitas para *Monty on the Run* e *N.O.M.A.D.*:

TLL — fazer MERGE »» e substituir as linhas 2Ø, 5Ø e 3ØØØ por:

```
2Ø DATA 55, 62, 221, 33, Ø, 64, 17, 156, 191,
   2Ø5, 86, 5, 62, Ø, 5Ø, 19Ø, 136, 5Ø, 15, 132,
   2Ø1
5Ø FOR n= 65423 TO 65444
3ØØØ RANDOMIZE USR 65423
```

PROJECT FUTURE ..... POKE 27662, 2
MUTANT MONTY ..... POKE 54933, Ø



Vamos progredir em «Movie»

COOKIE ..... POKE 24748, Ø
ZOOM ..... POKE 24743, Ø; POKE 32692, Ø

De seguida, mais uns mandados por *Telmo Reis*, do Cacém:

— KOKOTONI WILF: POKE 42177, 2
— CHUCKIE EGG 2: POKE 65535, 16Ø
— FRANK'N'STEIN: POKE 34124, Ø
— HORACE AND THE SPIDERS: POKE 28773, Ø
— ALIEN 8: POKE 42592, 83
— COCKIE: POKE 26177, Ø
— SCUBA DIVE: POKE 55711, 255

Eliseu Mateus, de Vila Nova de Milfontes, mandou os seguintes:

— CHUCKIE EGG 2: POKE 65535, 184
— WEELIE: POKE 28596, Ø
— POGO: POKE 44259, 182
— J. SET WILLY 2: POKE 28438, 141
— PSSST: POKE 24983, Ø
— PYJAMARAMA: POKE 48658, Ø
— ARABIAN NIGHTS: POKE 57838, Ø
— TURMOIL: POKE 579Ø3, Ø
— BORZAK: POKE 29818, Ø
— JET PAC: POKE 25Ø2Ø, Ø
— ROLLER COASTER: POKE 38988, 255
— FAIRLIGHT: POKE 64928, Ø
— GYROSCOPE: POKE 53922, Ø
— CAMELOT WARRIORS: POKE 5Ø783, 2ØØ

E, a terminar, alguns *pokes* enviados por *António José Pinheiro*, de Idanha-Belas:

— PROFANATION: POKE 4929Ø, 255
— MANIC MINER (ainda?): POKE 35136, Ø
— BRIAN BLODDAXE: POKE 26582, Ø
— THE KILLING: POKES 52161, Ø; 52162, Ø
— SON OF BLAGGER: POKE 27421, 255
— TRANSVERSION: POKE 25393, 1ØØ
— 1984: POKE 39125, 255
— FINDERS KEEPERS: 34252, Ø

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

— JASON'S GEM: quando «morrer» pela primeira vez, carregar nas teclas «W», «A», «S».

E finalizamos com *António Pedro Baptista*, da Costa de Caparica, com:

— GROUND ATTACK: POKE 362212, Ø
— JACK AND THE BEANSTALK: POKE 8211Ø
— PSST: POKE 24084, Ø
— MR. WIMPY: POKE 33693, Ø
— ANDROID: POKE 62249, 24: POKE 5225Ø, 32: POKE 63857, Ø
— WAY OF THE EXPLODING FIST

```
1Ø LOAD »» SCREEN$: LOAD » CODE: POKE
   44793, 255: RANDOMIZE USR 39982
```

Top «A Capital»

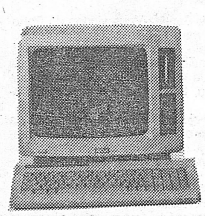
OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º - **Pentagram**
2.º - **World Cup Carnival**
3.º - **Spindizzi**
4.º - **Batman**
5.º - **Alien Highway**
6.º - **Rebel Planet**
7.º - **Who Dares Yins II**
8.º - **Rock'n Wrestle**
9.º - **Bomb Jack**
10.º - **Quazatron**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

INFORMAÇÕES MAQUEST — DEMITRONIX



AMSTRAD PCW
PCW 8256 — 125 000$ + IVA
PCW 8512 — 149 000$ + IVA

ATENÇÃO ALGARVE
★ ★ ★ DEMONSTRAÇÕES ★ ★ ★

PROGRAMAS DE APLICAÇÃO COMERCIAL:

– CONTABILIDADE I (PCW 8256)	50 000$00
– CONTABILIDADE I (PCW + 512K RAM)	60 000$00
– CONTABILIDADE II: Até 1500 contas / 5000 lançamentos diskette	80 000$00
– FACTURAÇÃO	40 000$00
– CONTROLO DE STOCKS: Até 5000 artigos	40 000$00
– CONTAS CORRENTES DE CLIENTES: Até 5000 Clientes	40 000$00
– FACTURAÇÃO / STOCKS / CLIENTES: (PCW 8512 - Módulos integrados)	80 000$00
– GESTÃO DE PESSOAL: Até 250 empreg. Recibos. Mapas Prevd.	40 000$00

– PROGRAMAS INTERNACIONAIS:
• C/BASIC • PASCAL • TURBOPASCAL • COBOL • SUPERCALC II • DBASE II • CARDBOX • MULTIPLAN • NEWWORD • DR. GRAPH • DR. DRAW

LOCAIS DE DEMONSTRAÇÃO:
* LAGOS – Tel. 62572 – FARO – Tel. 26777
** PORTIMÃO – Tel. 27168 – V. R. ST.º ANT.º – Tel. 44140

LISBOA: RUA PROF. SANTOS LUCAS, LOTE 1658 (Paralela à Av. Uruguai por detrás da MACONDE)
TEL. 714 18 23 • 1500 LISBOA TELEX 15302 TORQUE P (AT. MAQUEST)
PORTO: RUA JOÃO PEDRO RIBEIRO, 692 – TEL. 49 67 32 • 4000 PORTO
ABERTOS AOS SÁBADOS ATÉ ÀS 13 HORAS

reparamos o seu SPECTRUM em 48 HORAS
uni micro audiovisuais e informática, lda.
C. Com. Sogal, Rua Ivens, 58, Loja 6, Lisboa
Telefone 327073

CASABLANCA

Agora em BENFICA
CENTRO COMERCIAL TURIM, Loja 16
VISITE-NOS
ESTRADA DE BENFICA
(Frente à Igreja)
VIDEO CLUBE

FUTEBOL 86
Um jogo de acção para SPECTRUM 48 K e PLUS
Venda exclusiva:
Telefone 84 19 55 (LUÍS D'ALBA)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

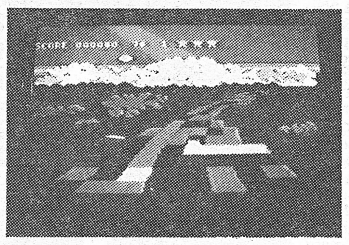
UM PASSEIO NO ARCO-ÍRIS

TÍTULO: Rainbow Walker
MÁQUINA: Atari

Em princípio, **Rainbow Walker** é um jogo dedicado aos mais novos, mas os reflexos que exige podem constituir também um atractivo para os mais experientes, e garantimos que não é muito fácil progredir, a menos que se mantenha uma atenção constante e se use uma boa táctica.

A personagem que controlamos, uma menina, caminha num arco-íris, tal como o título indica, mas este é um arco-íris muito especial, com algumas armadilhas à mistura. Parece uma estrada, mas as faixas interrompem-se e perdemos uma vida, se cairmos no vazio, além de que outras personagens surgem pouco dispostas a deixar progredir a criança.

Rainbow Walker é um jogo «simpático», com gráficos vistosos, muito colorido e boa rapidez, tudo demonstrando, afinal, as boas possibilidades desta máquina.



(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): inicial 1
CONSELHO: A comprar

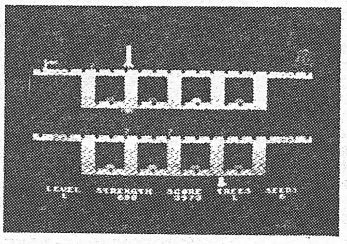
MAGIA AO ALCANCE DE TODOS

TÍTULO: Necromancer
MÁQUINA: Atari

Em **Necromancer** é de magia que se trata, bem como de penetrar num castelo, retirar os seus segredos e derrotar os inimigos que aí se acoitam.

Antes de o fazer, porém, há que testar a nossa capacidade de exercer magia, «semeando» e fazendo «crescer» árvores, enquanto uma espécie de duendes e outros seres tudo fazem para o impedir. Neste primeiro «écran», a personagem que controlamos, rodeada da devida aura, está no centro do «écran», mas pode enviar os seus feitiços à distância (com o uso de um cursor, que se desloca no «écran» e premindo o **fire button**). Passada com êxito esta primeira experiência, a personagem pode, então, entrar no castelo, onde tem plataformas a negociar e inimigos a evitar.

O jogo, não sendo muito difícil, tem algo que se lhe diga, e alguns **sprites** deslocam-se com uma rapidez pouco cómoda para a personagem. Os gráficos estão bem executados, com agradável colorido, e os comandos obedecem bem.



(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 5
CONSELHO: Comprar

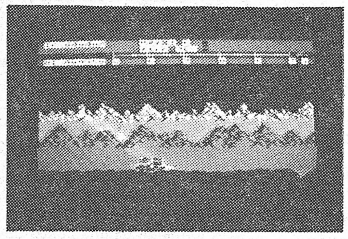
PATRULHA LUNAR É PERIGOSA

TÍTULO: Moon Patrol
MÁQUINA: Atari

Os utilizadores do Spectrum conhecem certamente **Moon Patrol**, e para esses o jogo não terá novidade, mas valerá talvez pela diferença entre essa versão e a da Atari, que aqui mencionamos.

O objectivo de **Moon Patrol** é conduzir um veículo lunar por diversos níveis, ultrapassando obstáculos e eliminando inimigos extraterrestres, que aparecem em naves, até alcançar a base. O veículo pode saltar sobre buracos e outros obstáculos ou destruí-los por meio dos **lasers** que transporta, e estes servem também para se defender das naves inimigas. Os primeiros níveis são fáceis de ultrapassar, mas, à medida que avança, o veículo encontra dificuldades crescentes, que exigem uma boa coordenação de movimentos e golpe de vista.

Os gráficos pouco têm de especial, são até um pouco primitivos, e as principais diferenças em relação à versão do Spectrum residem no som e no colorido. No essencial, trata-se de um jogo de estrutura muito simples, que talvez agrade a principiantes ou aos mais novos.



(Jogo cedido pela Triudus)

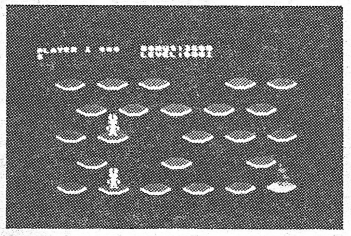
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE: cresc., inicial 1
CONSELHO: Ver antes de comprar

PERÍCIA A TODA A PROVA

TÍTULO: Topper
MÁQUINA: Atari

Saltar de plataforma em plataforma, evitando coelhos e outros bicharocos, além de perigos vários, é o objectivo de **Topper**, e menos fácil de atingir do que poderia pensar-se à primeira vista, e olhando a gravura que acompanha o texto.

Topper exige uma boa perícia e reflexos rápidos, tratando-se de um jogo de entretenimento puro, que «saltou» talvez directamente das máquinas de **arcade** para o Atari. Ao mesmo tempo, demonstra as características mais positivas desta máquina em rapidez, som e cor, quando as plataformas começam a invadir o «écran» uma a uma com enorme velocidade. Quem gosta de jogos de perícia não deve, de facto, perder este.



(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): inicial 2
CONSELHO: A comprar

GOLFE SEM ATRACTIVOS

TÍTULO: Golf Challenge
MÁQUINA: Atari

Como simulador de golfe temos de facto visto melhor que este **Golf Challenge**, que permite uma partida de golfe de um até quatro jogadores, quer para os primeiros ou últimos nove buracos, quer para os 18 do campo aqui apresentado.

Contralamos um jogador, que deslocamos até à bola e, aí, com o **joystick** fazemo-lo lenvantar o **club** para bater na bola em direcção ao buraco. Este movimento necessita de algum treino, pelo menos para um mínimo de eficácia, mas o resultado não é brilhante. Trata-se decerto de uma conversão de **arcade** pouco trabalhada e, embora os gráficos sejam coloridos e claros, o jogo pouco ou nada tem de especial.

(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 3
CONSELHO: Evitar

BOCA ABERTA

«EXPUS-ME demasiado aos jornalistas e eles reinventaram a minha vida privada em sucessivos artigos. Uns diziam que eu era fascista, para logo a seguir defenderem que eu era homossexual, dono de uma casa de estilo georgiano algures no Essex, ou excessivamente gordo. No mês seguinte, já diziam que eu era um homem de esquerda, muito viril e escorreito...»

George Michael, «The Sunday Telegraph»

«Graças a Deus que não sou nenhuma dessas *rock stars*, apesar dos jornais terem querido fazer isso mesmo dos Wham.»

Andrew Ridgeley, «The Sunday Telegraph»

«No cinema, está-se completamente só. Os realizadores são muito ciosos dos seus actores e, durante as rodagens, não querem vê-los com pessoas exteriores ao filme.»

Johnny Halliday, «Figaro Magazine»

«Inicialmente, confesso que não quis aceitar a Karen Allen como 'partenaire'. Mas agora, confesso que até me esqueço que nos estão a filmar, o que nunca me tinha sucedido.»

Johnny Halliday, «Figaro Magazine»

«Encontrei a Madonna com o Sean Penn há pouco tempo e ela contou-me que morava na casa atrás da minha, em Detroit. Na altura em que ela era fã da minha música, tinha dez anos e eu, na época, não prestava atenção a miudinhas!»

Bob Seger, «Rock & Folk»

«Não quero perder muio tempo com digressões, porque sei que é essa a melhor maneira de matar um grupo.»

Robert Smith, The Cure, «Rock & Folk»

«Gosto muio de brincar com garotinhos. Aliás, por mais que eu me esforce não consigo compenetrar-me que já tenho 27 anos. Com as crianças, é fácil ser espontâneo e natural. Estou frequentemente com os meus seis sobrinhos, a jogar ao futebol, mas não pretendo vir a ser pai.»

Robert Smith, The Cure, «Rock & Folk»

«Em muitos aspectos, a televisão tem a mesma relação com o mundo real que o céu, porque funciona perfeitamente sem a intervenção humana.»

Laurie Anderson, «New Musical Express»

«Os músicos não se devem envolver na política, porque não têm de pensar pelas outras pessoas. Eles apenas devem tocar a sua música de forma a excitarem as pessoas, evitando ser políticos ou pregadores de sermões.»

Bell Carter, Screaming Blue Messiahs, «New Musical Express»

«A Chryssie Hynde, minha mulher, ouve muito raramente música em casa. Somos casados, mas não nos intrometemos no trabalho profissional um do outro. Musicalmente, estou casado com os meus companheiros dos Simple Minds.»

Jim Kerr, «Rock & Folk»

Ao vivo

Esta semana a situação em termos de música ao vivo apresenta-se morna, talvez influenciada pela canícula.

Hoje à noite no Rock Rendez-Vous vindos do Porto, actuam os Pippermint Twist.

Também hoje, no Palácio da Cidadela, em Cascais, em mais uma noite de música oferecida pelo XII Festival da Costa do Estoril actua o pianista Fausto Neves, que interpreta obras de Bach, Schumann, Frank Martin, Debussy e Lopes-Graça.

Ainda na noite de hoje em Albufeira, na discoteca Splash, os UHF estreiam o seu novo e sofisticado sistema de luzes que integra «lasers». Esta nova fase dos UHF só inclui, da formação original, António Manuel Ribeiro.

Logo à tarde, pelas 18.30 na Quirta da Piedade perto de Colares, Ian Scott e Tania Achot dão um recital de clarinete e piano. Do repertório fazem parte obras de Schumann, Weber, Debussy, Alban Berg e Kalliwoda.

Descentralizando um pouco as sugestões temos logo à noite, no bar Aniki-Bobó, no Porto, os Mler Ife Dada, que estarão também amanhã no liceu de Vila Real num espectáculo onde actuam igualmente os Ban.

Na Feira Têxtil de Seia tocam hoje à noite os King Fishers Band recém-reconvertidos a Banda do Rei Pescador.